

CD ROM & Softwareservice Kratz

Version 1.3

A quiet WEEK-END in CAPRI

Komplettlösung zum Spiel von B.D. exklusiv für den
Softwareservice L. Kratz

Arendsstr. 4

63075 Offenbach

Hotline: 069-869499

<http://www.gamepad.de>

lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung!

Allgemeines: Map-Icon = Die bereits besuchten Läden und Personen werden auf dieser Landkarte durch kleine blaue Quadrate (mit Bezeichnung) und der aktuelle Standort durch ein blinkendes rotes Quadrat verdeutlicht.

Services-Icon = exit, speichern, laden und „jump to“, dies dient der Abkürzung zu vier verschiedenen Orten.

Camera-Icon = „eingeschaltet“ erscheint am linken Bildrand die jeweilige Bildnummer, die eine zusätzliche Orientierung ermöglicht. Ich habe sie an Schlüsselstellen in Klammern angegeben.

Wegweiser-Icon = „eingeschaltet“ zeigen sich Hotspots und Wege schwarz umrandet und erleichtern die Suche. Alle Straßen sollten vorwärts und rückwärts erkundet werden, da sonst einige Hotspots nicht gefunden werden. Der hier vorgestellte Lösungsweg ist nicht zwingend, die

einzelnen Schritte können durchaus in anderer Reihenfolge durchgeführt werden.

START:

Aufs Schiff gehen – zur Insel – ins Taxi – aussteigen – Kleingeld dem Taxifahrer geben – zum Kiosk – zur Touristikinfo, **Map** nehmen und im Inventar ansehen (ab jetzt ist das Map-Icon verfügbar) – umdrehen – dem Wegweiser zum Hotel Quisiana folgen....Dimensions/Zeitsprung!

Ein Zettel an der verschlossenen Hoteltür besagt, dass nähere Informationen am Kiosk auf der Piazzetta zu erhalten sind. Zurück zum Kiosk und vom **Newsagent** erfahren, dass man Rafaele, ein Laufbursche ist und vom Greengrocer bereits gesucht wird. Man erhält eine **Zeitung**, die zu Mr. Conquibus in der via Occhio Marino gebracht werden soll. (In der Zeitung steht ein wichtiger Hinweis über das zerstörte Labor vom verschwundenen Prof. Gravitiello in der via Belvedere Cesina). Man geht zum Haus von Conquibus ,ganz am Ende der via Occhio Marino, klingelt an der Tür und erfährt von der **Maid**, dass ihr Herr bei einem Freund in der „Traversa Sopramonte“ in der Nähe von Greengrocer’s Haus ist. Die Zeitung darf man behalten.

Nun wird der Greengrocer Saporito gesucht und dabei das Zentrum von Capri erkundet. Von den 2nd. Greengrocers (**1216**) erfährt man, dass Saporito in der via „Parroco Roberto Canale“ seinen Laden hat. Dort (**845**) bekommt man einige Aufträge:

- zu Mr. Fermino in der „via Arco Naturale“ gehen.
 - Einen Schlüssel hinter dem Tor von greengrocer’s Haus finden und damit die Tür der „Villa Belvedere“ öffnen. Dort erhalte ich Tomaten vom Neffen Costanzo.
 - Ein Bündel Arugula aus der Nähe der „Villa Malaparte“ bringen.
 - Zum „Confectioner’s shop“ gehen.
 - Eine Flasche Wein von Totore in der „via Belvedere Cesina“ abholen.
- Ausserdem erhält man eine **Postkarte** aus der die eigene Adresse abzulesen ist: „via Belvedere Cesina Nr.17“.

Nun zu **Mr. Fermino** , er möchte einen originalen Caprisalat aus dem Restaurant in der „via Dentecala“.

Dort im Restaurant da Tonio bekommt man vom **Waiter** eine **Tüte** für die Zutaten zum Salat. Nun sich umdrehen (**465**) und links die Treppe hoch gehen. Hier nimmt man aus dem rechten Blumentopf das **Basilikum** (den **Salbei** aus dem anderen Topf braucht man nicht).

Im Zentrum (V.P.R Canale) im Restaurant „Buca di Bacco“ (9213) erfährt man von **Serafina** die richtigen Salatzutaten: Tomaten, Mozarella und Basil(ikum); eine weitere Spezialität ist der Capricake aus Schokolade und Almonds (Mandeln).

Von der via Sopramonte zweigt bei (66) die Traversa Sopramonte ab, dort liegt hinter einem Eisengittertor der **Schlüssel**.

In der via Belvedere Cesina Nr. 17 (8) wird an der Tür geklingelt und **Rafaeles Mother** erteilt den Auftrag, ihrer Nichte in der „Villa Jole“ einen Caciocavallo zu bringen. Das Geld dafür liegt in der Laterne (umdrehen und aus der Laterne am Haus **10 Caprini** nehmen). Darunter an der Hauswand lässt sich ein Kasten öffnen, der eine **Wunderlampe** enthält.

Weiter am Haus vorbei nach rechts trifft man an der Abzweigung (2557) einen **Farmer**, der eine **Zitrone** gibt. Weiter in der Hauptstrasse bei (131) wird eine **Kaktusfrucht** gepflückt. Bei (45) gelangt man an eine Tür, die mit dem Schlüssel aufgeschlossen wird. Dahinter steht **Costanzo**, von dem man eine **Tomate** erhält. Den **Wineseller** findet man von Cannone aus in der via Belvedere Cesina bei (9490) und bekommt eine Flasche **Wein**. Am Ende der Straße liegt das zerstörte **Labor** des Professors. Hier findet man auf dem Küchenherd ein **Notizbuch**, das gelesen wird und einen **Brief** offenbart. An der Rückseite der Ruine merkt man sich von einem Türpfosten die eingeritzten Pfeile (**nach oben, nach rechts, nach oben, nach oben, nach links, nach unten**).

Beim **Confectioner** im Zentrum bei (2381) erhält man eine **Schachtel** für die Zutaten zum Schokoladenkuchen.

Beim 2nd **Delikatessenhändler** (321) kauft man einen **Caciocavallo**, bringt ihn zur Villa Jole in der via Cesina und erhält dafür eine Schachtel **Kakao**. Bei (213 bzw. 254 je nach Richtung) pflückt man eine **Feige**.

In der via Matermania bei (1202) zweigt der Weg zur Grotto Matermania ab. In ihr steht ein „Touristinformer“, der sich abhören lässt. Weiter den langen Weg runter bei (5211) findet man eine **ID-Karte** und bei (5219) wächst auf der linken Seite der **Arugula**. Bei (2335) nach links steckt hinter dem Restaurant ein **Taschenmesser** in einem Holzstapel.

Dem Greengrocer bringt man nun den Wein und den Arugula und bekommt dafür **20 Caprini**). Er gibt noch den Auftrag, Count „Fourhearts“ anzurufen.

Beim 1st **Delikatessenhändler** (1930) wird **Mozarella** gekauft und in der via Sopramonte (1224) beim **Chinese Girl** ein **Fruitconverter**.

Hier steht auch ein **Telefon** für das aber eine Telefonkarte gebraucht wird.

Im Zentrum bei (330) liegt der **Department Store**, in dem man einen **Objekttransformer** geschenkt bekommt.

Beim **Mason** (716) ganz links erhält man eine **Schaufel** , beim **Plumber** (952) einen **Maulschlüssel** und einen **Steckschlüssel** und beim **Potterseller** (5643) eine **Inselkachel**. Die letzten vier Objekte werden aber nicht gebraucht.

Mit dem 1st **Painter** bei (5793) und dem 2nd **Painter** bei (3705) kann man sich unterhalten.

Wieder zum Restaurant da Tonio gehen und dem **Waiter** die Tüte mit den Zutaten geben (im Inventar Mozarella, Tomate und Basilikum in die Tüte stecken). Man erhält den **Caprisalat**, der bei **Mr. Fermino** abgegeben wird. Dafür erhält man eine **blaue Glühbirne**.

In der via Dentecala geht man den rechten Weg in Richtung del Noce und bei (457) in den Wald. Hier findet man **Walnüsse** (9121) und ein **Handy** (9146).

In der via Tiberio (965) vom **Shopassistent** einen **Catalog** geben lassen und lesen. Weitergehen und bei (6636) aus dem defekten Telefon eine **Telefonkarte** entnehmen.

In der via lo Capo bei (6175) liegt ein **Zettel**, der die Anweisung zur Herstellung von Mandeln (almonds) enthält: (vorher Spiel abspeichern!) Im Inventar zuerst Zitrone und Walnüsse in den Fruitconverter, heraus kommt eine **Birne**. Nun die Birne und die Kaktusfrucht hinein, heraus kommt eine **Orange**. Nun die Orange und die Feige hinein, heraus kommen **Mandeln**. In der via Savardina begegnet man auf dem Rückweg (6255) einem **Old Capriman**, der von einer Gedenktafel und Carmelina erzählt.

In der via Moneta (6559) unterhält man sich mit zwei **Old Ladies** über berühmte Personen und bei (6400) erzählt wieder ein **Old Capriman** über die Villa Fersen.

In der via Tamborio empfiehlt **Paturzi** im Restaurant bei (7848) wichtige Aussichtspunkte.

Im Zentrum bringt man dem **Confectioner** die Schachtel mit den Zutaten für den Capricake (Kakao und Mandeln in die Schachtel im Inventar legen) und erhält den **Kuchen**, der in die via Tiberio (6058) zu **Mr. Trincherio** geliefert wird. Man erhält ein **Sciaccia +Vinci** dafür, auf dem die Pfeile in der früher notierten Reihenfolge vom Türpfosten gedrückt werden. Dadurch hat man den Hauptgewinn erhalten und bekommt im Zentrum beim **Tobaccoist** (1046) dafür eine **Handykarte**.

In der via Tuoro bei (3149) links die Treppe hoch liegt bei (3190) eine **Sonnenbrille**.

In der via Castiglione (von der Piazzetta aus 1108/09 – 7267 rechts 7261 Durchgang) liegt bei (7198) eine Batterie.

In der via Arco Naturale kann man sich bei (532) im Restaurant mit Rosa unterhalten.

In der via Occhio Marino wird bei Lembo (2881) die IDKarte zurückgegeben (vorher das Geburtsdatum notieren!) und erfährt, dass der Inhaber zum Octopusfischen ist.

Von der via Tragara aus gelangt man zu einem Hotelgebäude (3221), vor dem ein Touristguide sitzt und eine Zigarette anbietet. Von hier aus geht es einen steilen Weg runter zum Faraglionestrand. Der hintere Weg führt zum Porto di Tragara, wo man sich mit einem Fischer unterhält. Eine Tür führt in einen „Hypercom-Raum“, in dem man sich die Zahlen 2+77 auf dem Schild als Dimensionsnummer merkt. Auf der rechten Seite blickt man auf das Meer (5507) und plötzlich klingelt das Handy. Nachdem man das Handy auf den Hotspot Meer angewendet hat, meldet sich Prof. Gennaro Gravitiello und sagt, dass er einen Brief im Charterhaus hinterlegt hat.

Das Charterhaus (= Certosa di S. Giacomo) wird nun erkundet und man findet im Gemäldeausstellungsraum auf dem Tisch den Brief. Er besagt, dass man in einer anderen Dimension steckt und enthält die Telefonnummer 45 , unter der man Gravitiello per Handy erreichen kann, allerdings sind dazu noch Zeitprefix und Dimensionsprefix zusätzlich zu wählen. In der Kirche findet man in einem Nebenraum einen Altar, in dem ein Stück fehlt. Die Bibliothek ist leider noch geschlossen.

Die via Maneotti führt zu den „Giardini di Augusto“. Man geht erst mal am Haupttor vorbei (2275) und dann rechts die Treppen hoch bis (1435), dort liegen Streichhölzer. In den Gärten selbst sitzen vor dem Wachhaus zwei Wächter und man entnimmt aus der Unterhaltung, dass der eine heute Geburtstag hat und einen Octopus gefangen hat. Sind die Wächter danach weg, kann das Wachhaus betreten werden. Die grüne Glühbirne

kann gefahrlos genommen werden, die brennende Birne ist aber zu heiss. Man betätigt also den Lichtschalter, wendet die Streichhölzer auf die Dunkelheit an und kann nun die rote Glühbirne herausschrauben. Dann wird die blaue Glühbirne eingeschraubt und der Lichtschalter wieder betätigt. Nun kann im unteren Wandbereich eine Tür geöffnet werden, hinter der man eine Glühbirnenfassung findet.

In der via Lo Capo ist bei (6157) die Abzweigung zur „Villa Fersen“. Vor der Villa geht rechts ein Pfad hoch, an dessen Ende ein Sicherungskasten hängt. Der Schalter wird betätigt und auf dem Rückweg (7613) sieht man auf der Mauer einen Grundrissplan der Villa.

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Im 1. Stock der Villa benutzt man nun den „telepathischen e-mail Transmitter“, um die Satzbruchstücke an der Wand zu lesen: Den rechten Schalter am Gerät drücken, damit wird der Raum verdunkelt. Im Inventar die Batterie in die Glühbirnenfassung stecken und die rote Glühbirne einschrauben. Dann damit die Wand beleuchten. Ebenso mit der grünen und der blauen Glühbirne verfahren. Es werden verschiedene Satzbruchstücke erhalten, die kombiniert folgenden Text ergeben: „Sende eine e-mail mit dem Code an Prof. Gravitiello. Er wird antworten. Gib den Code ein und warte, bis die Antwort erscheint. **HEOWXKQRMASIZTK**“ . Der linke gelbe Schalter wird nun gedrückt und dieser Code eingetippt, anschließend den rechten grünen Schalter betätigen und die Antwort abwarten. Sie besagt, dass eine Postkarte im Labor von Gravitiello versteckt ist.

Wieder zum Labor in der via Belvedere Cesina gehen und am Küchenherd eine Kachel entfernen; dahinter steckt eine **Postkarte der Villa Jovis**, deren Rückseite aber leer ist.

Im Restaurant Buca di Bacco wird diese Postkarte kurz in das Feuer gelegt und nach dem Aufnehmen sofort gelesen. Sie enthält nun die Mitteilung zum Photographer zu gehen. (auf der Homepage ist zu lesen, dass vor Besuch des Photographers gespeichert werden sollte, da es zu Schwierigkeiten im Spiel kommen kann, wenn man die Postkarte der Villa Jovis danach noch einmal anschaut! Sobald der Fotograf das richtige Foto entwickelt hat, kann die Speicherposition wieder freigegeben werden!) Der Laden des **Photographer** ist im Zentrum, in der via Botteghe bei (5594). Hier erhält man eine **Camera** mit der Aufgabe, eine Erinnerungstafel zu fotografieren, die kürzlich von König Caprillo angebracht wurde. Diese Erinnerungstafel befindet sich am Ende der via Dentecala : Am Aussichtspunkt (9366) nach links umdrehen und die „Felswand“ (443) fotografieren. Beim Photographer gibt man anschließend die Camera ab und erhält ein vergrößertes **Foto** dieser Felswand. Darauf ist zu lesen, dass

beim Plumber eine Timemachine erhältlich ist. Diese **Timemachine** wird nun abgeholt.

In der via Dentecala zieht man am Haus von Count Fourhearts (270) an der Glockenschnur und hört eine kurze „Melodie“.

In der via Sopramonte wird die Telefonkarte in den Schlitz des Telefons eingeführt und entsprechend der gehörten Melodie die Tasten gedrückt: 1-0-1-8-1-6. Es meldet sich **Count Fourhearts** und sagt, dass die Bibliothek im Charterhaus nun geöffnet sei. Man solle sich das Buch einer französischen Autorin ansehen, die viele Jahre zuvor auf Capri gelebt hat.

Am Anfang der via Matermania bei (146) hängt die Gedenktafel dieser Schriftstellerin und der Titel ihres Buches „**COUP DE GRACE**“ wird erwähnt.

Im Charterhaus wird nun in der Bibliothek dieses Buch mit Hilfe des Ident. Librarian-Geräts gesucht: Linken Knopf drücken – Buchtitel eintippen – rechten Knopf drücken. Man geht einen Schritt zurück und sieht nun in der rechten oberen Regalhälfte ein **Buch** blinken, welches man aufnimmt und liest. Es enthält einen **Richtungspfeil** als Lesezeichen.

Der **Librarian** berichtet, dass ein weiteres Lesezeichen in der Villa Jovis zu finden ist und dass eine Schildkröte die Suche danach erleichtert.

Nun muss noch einmal mit Prof. Gravitiello telefoniert werden. Dazu muss das Handy aktiviert werden. Die Handykarte im Inventar enthält bei genauem Hinsehen einen **Chip**, der in das Handy nun eingesetzt wird.

Am Strand (Hotspot –Meer) wird das aktivierte Handy angesehen und die Nummer „**48387945**“ gewählt. (Die Telefonnummer wird errechnet aus der Anzahl der Tage zwischen realer Ankunft und heutigem Datum, sowie Dimensionsziffern. Hilfe dabei geben das Schiffsticket, das Notizbuch, die IDkarte von Lembo, der Brief und die Hypercomtafel.) Gravitiello meldet sich und sagt, dass ein weiterer Brief im Charterhaus an der gewohnten Stelle zu finden sei.

Zurück im Charterhaus wird der zweite **Brief** aufgenommen und gelesen. Er besagt, dass es nötig ist, in der Zeit wieder zum Start der Reise zurückzugehen und Gravitiellos unglückliches Experiment zu vermeiden. Bevor der Zeitsprung geschah, war Gravitiello gerade auf dem Weg von der Piazzetta zu seinem Labor durch die via Botteghe. Wird er in seinem Weg abgelenkt, kann er das Experiment nicht durchführen. Die Zeitmaschine ist code-geschützt und muss auf den Seitenaltar im Charterhaus gestellt werden. Um den Code zu erhalten, muss zuerst das Prisma benutzt werden. An zwei kleinen Stellen der Insel ist ausserdem Spezialleim aufgeschmiert. In dem Brief befinden sich auch noch ein **Foto der Villa Jovis** und ein **Schlüssel**.

(Der Altarraum wird nun von der Frau Mata Haprik blockiert. Ein Zusammentreffen mit ihr sollte zu diesem Zeitpunkt vermieden werden, und man sollte vorher abspeichern!)

Am Ende der via Maiuri (6001) befindet sich die Tür zur Villa Jovis, die mit dem Schlüssel aufgeschlossen wird. Rechts neben dem Eingang befindet sich ein Haus, in dem später das Prisma verwendet wird, das zuerst gefunden werden muss.

Das Foto der Villa Jovis zeigt gelbe, rote und einen blauen Punkt. Diese stellen Schaltknöpfe dar, die in den Ruinen verteilt sind und aktiviert werden müssen. Erst wenn alle gelben und roten Schalter eingestellt sind, lässt sich der blaue Schalter aktivieren und gibt den Weg zu dem Zisternenareal frei. Es empfiehlt sich, eine Karte mit den Bildnummern zu zeichnen, da die Wege sehr verwirrend und vielfältig verlaufen. Es ist noch anzumerken, dass sich durch Veränderungen an einem Ort, z.B. Schalter=rot, zwangsläufig auch die Bildnummer ändert.

Zunächst sucht man am besten die Schildkröte. Man läuft dazu den asphaltierten Hauptweg ganz hoch bis zur Statue und wendet sich anschließend grob nach links oben (Postkartenansicht), bis man in das Specularium-Areal kommt. Bei (8559) findet man in einer Wandnische die Schildkröte.

Ausgehend von der Statue ganz oben werden die Schaltknöpfe wie folgt eingestellt:

1. An der Statue (8014) = rot
 2. In einer Nische (8026) = gelb
 3. Neben der Stahltür (8426) = gelb
- Ausgehend vom asphaltierten Hauptweg aus bei (8801) die Abzweigung nehmen und

4. An einer niedrigen Mauer (8095) = gelb
5. Bei (8198) = rot
6. Bei (8083) = rot

Ausgehend vom Eingangsbereich aus nach links

7. An einer Säule (8284) = rot
8. Neben dem Baugerüst (8280) = gelb
9. Neben der Tafel zu Servants quarters (8267) = rot
10. In dem dunklen Gang (8258) –Streichhölzer benutzen! = rot
11. Über dem ovalen Halbgitter (8235) = gelb
12. Bei (8155) = rot
13. Eisentreppe nach unten bei (8312) = blauEingang zum Zisternenareal!

In diesem Areal gelangt man schon nach wenigen Schritten (8179) durch eine gelbe Energiesperre, die den Eingang wieder energetisch verschließt, so dass man erst einmal gefangen ist. Zunächst macht man sich auf die Suche nach zwei Objekten: In der Nähe eines energetisch blau versperrten Weges bei (8323) befindet sich ein grelles Licht, auf das man die Sonnenbrille anwendet. Nun kann man weiter in den Raum hineingehen und die Schildkröte meldet sich mit Tönen. Rechts an der Wand wird ein Stein entfernt und ein Kästchen kommt zum Vorschein,

das ein Prisma enthält. Im weiteren gelangt man über eine Eisentreppe zu einer Stelle, an der sich die Schildkröte wieder meldet(8211). Von der Wand nimmt man den Richtungspfeil mit. Bei (8495) führen schmale Steinstufen nach oben und am Ende dieses Weges bei (8519) ist ein Schaltknopf unter den Pflanzen versteckt. (Bevor man ihn drückt sollte abgespeichert werden, da er nach einer bestimmten Zeit seine Wirkung verliert.) Wird der Schaltknopf gedrückt, ist damit die energetische Sperre des Eingangs eine zeitlang aufgehoben. Auf kürzestem Weg muss man daher zurücklaufen und kann so das Areal wieder verlassen. Nun geht man in das Gebäude am Eingang der Villa Jovis, drückt den roten Knopf an dem kleinen Gerät rechts unten und setzt das Prisma in den Strahlengang. Es erscheint ein Farbspektrum und man notiert sich die Farben von oben nach unten. Aus dem kleinen Gerät entnimmt man einen Caprino.

Auf der Piazzetta steht bei (1073) ein Fernrohr, in das man den Caprino steckt und nun durchschauen kann. Man sieht verschiedenfarbige Signalstrahlen, deren Anzahl notiert wird. Diese stellen zusammen mit dem Farbspektrum den Code für die Zeitmaschine dar. Bevor sie benutzt wird, muss zunächst der Weg für Gravitiello zu seinem Experiment geändert werden. Man geht von der Piazzetta aus zum Wegweiser bei (767) und überklebt den Pfeil vom Schild „Hotel Quisiana“ mit dem Linkspfeil aus dem Inventar. Weiter nach links bei (1041) hängt noch ein Schild an der Hauswand, das mit dem Rechtspfeil überklebt wird.

Zurück zum Charterhaus (abspeichern) wird als erstes die Timemachine versteckt, indem man sie mit dem Objekttransformer im Inventar in eine Büste verwandelt! Nun geht man zu Mata Haprik, die unbedingt die Timemachine kaufen möchte und einen Scheck dafür anbietet. Dies wird mehrmals abgelehnt, indem man einfach weitergeht. Daraufhin wird man niedergeschlagen, um die Timemachine zu stehlen. Aber sie ist ja gut versteckt. Nun kann man unbelästigt weiter zum Seitenaltar gehen, die Timemachine zurücktransformieren und in den Altar einsetzen.

Schließlich muß noch der korrekte Code eingetippt werden. Er lautet: **3 – grün, 4 – rot, 1 – gelb, 5 – weiss, 3 – blau**, „go“

Nach dem Zeitsprung befindet man sich wieder vor dem Schiff nach Capri, wiederholt alle Schritte, folgt dem nun veränderten Wegweiser zum Hotel Quisiana und trifft auf **Gravitiello**. Man hilft ihm seine Papiere aufzusammeln und wechselt ein paar belanglose Worte mit ihm. Wieder am Kiosk ist der Fehler mit den Richtungspfeilen erkannt und behoben worden, so dass man nun geradewegs zum Hotel Quisiana gehen kann und an der Rezeption seinen **Zimmerschlüssel** erhält. Gravitiello ist erfolgreich umgeleitet worden und kann somit sein Experiment nicht durchführen.
.....und alle leben glücklich und zufrieden bis an ihr **ENDE**

**Wir danken der Autorin für die Genehmigung zur Veröffentlichung auf
<http://www.gamepad.de>.**

Softwareservice L. Kratz
Arendsstr. 4
63075 Offenbach
Hotline: 069-869499
<http://www.gamepad.de>
lk@gamepad.de

Schauen Sie doch mal auf unserer Page nach günstiger Spielesoftware im SHOP!

Wir machen darauf aufmerksam, dass diese Lösung unserem Copyright bzw. dem Copyright der Autorin unterliegt und somit ohne Genehmigung nicht auf anderen Homepages oder in schriftlicher Form (auch nicht in Auszügen) in anderen Medien erscheinen darf. Da in letzter Zeit immer wieder dagegen verstoßen wird, bitten wir dringend um Beachtung! - Wer uns unterstützen will, der kann uns gerne eine kleine Anerkennung in Form von Briefmarken zusenden, die wir auch gerne an die Autorin weiterleiten. Ganz herzlichen Dank!